

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian seluruh kegiatan penelitian yang dimulai dari perencanaan pembelajaran (*planning*), pelaksanaan pembelajaran (*acting*), pengamatan pembelajaran (*observing*), refleksi pembelajaran (*reflecting*), dan analisis data serta pembahasan hasil penelitian dapat dirumuskan beberapa kesimpulan mengenai kemampuan kreativitas matematik siswa kelas 2C SDI Al Azhar 12 Cikarang di Kabupaten Bekasi pada tahun pelajaran 2010/2011 dengan pokok bahasan bangun datar sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan desain pada perencanaan (RPP). Peran aktif siswa dalam pembelajaran direalisasikan melalui metoda kerja kelompok, tanya jawab, dan presentasi hasil pembelajaran. Pengisian LKS yang berisi soal-soal uraian, yaitu satu set LKS yang diisi secara individual dan project yang dikerjakan secara berkelompok. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa menguasai materi pembelajaran secara bertahap dan mengembangkan sikap bekerja sama, berani mengemukakan dan mempertahankan pendapat, menghargai pendapat orang lain, serta mengkomunikasikan pendapat melalui presentasi hasil kerja kelompok. Metode bermain membantu siswa merasa rileks dalam pembelajaran sehingga ruang untuk berkeaktivitas lebih luas. Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan metoda bermain dapat membantu

pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga kemampuan kreativitas matematik siswa dalam pokok bahasan bangun datar dapat meningkat.

2. Kemampuan kreativitas matematik siswa setelah mengikuti pembelajaran melalui metode bermain meningkat dengan baik. Peningkatan yang diamati peneliti dari sebelum diberikannya tindakan hingga akhir tindakan cukup signifikan. Siswa telah mampu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, dan melaksanakannya secara prosedural. Prosentase siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat pada akhir tindakan. Tingkat kemampuan kreativitas matematik siswa pun terus meningkat dengan berkurangnya siswa berkemampuan buruk dan bertambahnya siswa yang berkemampuan baik.

B. REKOMENDASI

Untuk menindaklanjuti peningkatan kemampuan kreativitas matematik siswa melalui metode bermain, peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah hendaknya memfasilitasi para guru untuk meningkatkan kemampuan menerapkan metode-metode interaktif yang mendorong gaya mengajar kreatif melalui pelatihan-pelatihan tentang gaya mengajar atau didaktik metodik mengajar.

- b. Menyediakan media/alat pembelajaran yang dapat membantu memperjelas materi dan penanaman konsep serta untuk meningkatkan kemampuan kreativitas matematik siswa.

2. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan menerapkan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan kreativitas matematik siswa khususnya pada pokok bahasan yang sama dengan pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian ini serta apabila subjek/siswa yang dihadapinya memiliki karakteristik yang relatif sama dengan subjek pada penelitian ini
- b. Mengoptimalkan penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Bagi peneliti lainnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan metode bermain dalam peningkatan kreativitas matematik siswa dengan mengambil subjek tingkat kelas yang sama atau lebih tinggi dan pokok bahasan atau materi yang sesuai dengan tingkat kelas siswa tersebut pada jenjang sekolah dasar.
- b. Bagi peneliti lain juga direkomendasikan untuk melakukan penelitian dengan merancang banyaknya tindakan yang lebih ideal agar peningkatan kemampuan kreativitas matematik siswa lebih maksimal dan siswa yang tuntas belajar mencapai target yang lebih tinggi.